

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ada beberapa layanan pendidikan bagi peserta didik gangguan intelektual, salah satunya yaitu Sekolah Luar Biasa (SLB). Sekolah Luar Biasa dapat menjadi sarana pendidikan yang layak untuk peserta didik gangguan intelektual karena kebutuhan peserta didik gangguan intelektual akan terlayani secara spesifik dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik gangguan intelektual. peserta didik gangguan intelektual ringan dapat berhitung secara sederhana dengan bimbingan dan pendidikan yang baik.

Operasi hitung sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari karena berhitung merupakan keterampilan yang aplikatif dan pada kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas oleh berhitung, sebagai contoh menghitung jumlah benda, menghitung uang dan lain sebagainya. Namun, bagi peserta didik gangguan intelektual ringan mengalami kesukaran berfikir abstrak, tetapi masih dapat mengikuti pelajaran akademik di Sekolah Khusus. Kemampuan menalar dan berpikir peserta didik gangguan intelektual ringan dapat terlihat dengan menyelesaikan permasalahan terkait permasalahan matematika. Oleh sebab itu dalam

proses pembelajaran operasi hitung khususnya dalam pelajaran matematika peserta didik gangguan intelektual membutuhkan media yang konkret sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik gangguan intelektual dapat memahami pembelajaran secara sederhana.

Proses belajar operasi hitung memerlukan media yang konkret dan menarik sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar operasi hitung dan termotivasi lalu terciptalah suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran Matematika. Penggunaan media yang baik dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

Matematika merupakan suatu pembelajaran yang memiliki karakteristik objek yang bersifat abstrak. Oleh karena itu pentingnya suatu media dalam suatu proses pembelajaran Matematika sehingga peserta didik khususnya peserta didik gangguan intelektual mudah dalam menerima pembelajaran Matematika.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar operasi hitung khususnya dalam penjumlahan dengan menggunakan media *montessori*. Media tersebut sangatlah efektif untuk pembelajaran matematika karena media tersebut adalah media yang konkret, media ini juga menekankan pada kreativitas, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Media *Montessori Stick* memiliki unsur edukasi dan kreativitas yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan. *Montessori stick* merupakan media *stick* yang terdiri dari empat stik warna yang berbeda. Warna kuning terdiri dari 10 stik, warna merah terdiri dari 10 stik, warna biru terdiri dari 10 stik, dan warna hijau terdiri dari 10 stik. Jadi, total stik warna yang berbeda adalah 40 stik warna dan di tambah dengan 24 blok angka. Cara menggunakan media tersebut peserta didik mengambil stik sesuai dengan arahan guru, lalu setelah stik tersebut terkumpul peserta didik menghitung jumlah stik dan mengambil *block* angka.

Media *Montessori stick* ini dapat melatih konsentrasi dan kreativitas sehingga peserta didik dapat belajar dengan senang. Media ini sangat aman bagi peserta didik gangguan intelektual ringan dengan menggunakan *stick spons* yang lunak dan elastis jadi aman bila dipegang oleh peserta didik dan tentunya lebih tahan lama karena tidak mudah rusak.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Firna Nurlita Sofyanti, Ajo Sutarjo, Neneng Sri Wulan. Dengan Judul *Penggunaan APE Montessori Pada Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Infantia Jurnal* Vol. 4, No.2, Agustus 2016. Menunjukan hasil : Tes kreativitas anak pada tahap ini peneliti melakukan tes dengan dua kali tes, dalam tes pertama rata-rata penilaian anak dalam kreativitasnya, anak memperoleh 9,32. Pada tes ke dua rata-rata penilaian yang di peroleh anak 11,08. Dengan penggunaan

APE *montessori* dengan media tongkat asta merah biru terdapat peningkatan dan berkembang secara baik dengan kemampuan kreativitas dalam pembelajaran di TK Aisyiyah Busthanul Athfal 2.¹

Peneliti yang dilakukan oleh Okti Hidayatul Mukarromah, Budhi. Dengan judul penelitian *Pengembangan alat peraga Montessori untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III*. Menunjukkan hasil Penelitian : Hasil menunjukkan bahwa kualitas produk alat peraga *montessori* yang telah dikembangkan sangat baik. Pada uji homogenitas menunjukkan hasil yang tidak sangat beda dengan nilai pretest dan post test yaitu hasil nilai pretest $\alpha > 0,5$ yaitu $0,852 > 0,5$ dinyatakan tidak memiliki validitas dan tidak ada perbedaan kemampuan, sedangkan hasil pada post test menunjukkan $\alpha < 0,5$ yaitu $0,000 < 0,05$ dan dinyatakan hasil uji tersebut memiliki validasi kriteria dan ada perbedaan kemampuan setelah diberi perlakuan. Peningkatan kemampuan berhitung dilihat dari hasil belajar dilakukan dengan uji N-Gain menunjukkan hasil pada kelas kontrol 0,025 dengan kriteria adanya peningkatan yang rendah dan pada kelas eksperimen 0,593 dengan kriteria adanya peningkatan yang sedang. Alat peraga yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah *Multiplication Board* atau papan perkalian. Pada penelitian ini penggunaan papan perkalian

¹ Firma Nuralita Sofyan, 2016, *Penggunaan Media APE Montessori pada Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Infantia Vol. 4, No,2 Agustus 2016, http://antologi.upi.edu/file/Firna_Narulita.pdf (diakses pada tanggal 15 Januari 2019, pukul 20:49)

sangat meningkat untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas III S di Muhammadiyah Wirobrajan 3.²

Dari dua peneliti yang telah dipaparkan di atas, terdapat peningkatan dalam penggunaan media *Montessori*. Penulis tertarik menggunakan media *montessori stick* dalam meningkatkan hasil belajar operasi hitung karena media tersebut dapat melatih konsentrasi dan kreativitas dalam meningkatkan hasil belajar operasi hitung, dengan menggunakan media tersebut peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan melalui media *montessori stick*.

Hasil observasi yang telah peneliti amati, pada saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas V SLB B-C ZINNIA Jakarta Selatan, fakta yang dapat diperoleh informasi bahwa peserta didik kesulitan untuk menyelesaikan soal tentang operasi hitung, terlihat saat guru memberikan soal tentang berhitung penjumlahan matematika yang hasilnya <10 . Peserta didik masih belum mampu mengerjakan soal tersebut hanya beberapa jawaban yang benar dari 10 soal yang telah diberikan oleh guru. Tiga peserta didik di kelas V

² Okti hidayatul Mukarromah, Budiharti, *Pengembangan Alat Peraga Montessori Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SD*, PGRI UPY, (<http://repository.upy.ac.id/1807/2/16.%20Okti%20Hidayatul%20Mukarromah%2C%20Budiharti%2C%20S.Si%2C%20M.Pd.pdf>) Diunduh pada hari Minggu, 6 Januari 2019, Pukul 16;18

sudah memahami mengenal angka tetapi untuk operasi hitung penjumlahan peserta didik masih belum mampu untuk menjumlahkan.

Peserta didik mengalami kesulitan dan membutuhkan bantuan ketika mengerjakan soal matematika operasi hitung penjumlahan. Media yang telah diberikan guru selama proses belajar operasi hitung penjumlahan, yaitu dengan cara menuliskan atau menempelkan gambar-gambar di buku catatan matematika peserta didik. Proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut peserta didik masih belum memahami cara menjumlahkan bilangan. Pada saat pembelajaran berlangsung guru pun belum mencoba membuat media untuk mengatasi masalah operasi hitung karena keterbatasan waktu, dan guru pun belum pernah menggunakan media *montessori stick* pada saat memaparkan pelajaran berhitung penjumlahan. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi terganggu karena peserta didik membutuhkan media untuk memfasilitasi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, tidak jarang proses belajar berhitung tidak terlaksana sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik ingin menggunakan media *Montessori Stick* untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung matematika pada peserta didik gangguan intelektual ringan dengan judul “ Meningkatkan Hasil Belajar

Operasi Hitung Penjumlahan melalui Media *Montessori Stick* bagi Peserta didik Gangguan Intelektual Ringan di SLB B-C Zinnia Jakarta.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan operasi hitung penjumlahan belum optimal.
2. Peserta didik gangguan intelektual ringan kelas V belum memahami tentang berhitung penjumlahan
3. Meningkatkan hasil belajar operasi hitung penjumlahan pada peserta didik gangguan intelektual ringan kelas V dengan menggunakan media yang lebih menarik, yaitu media *Montessori stick*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut. “Bagaimana Meningkatkan hasil belajar operasi hitung penjumlahan melalui media *Montessori stick* bagi peserta didik gangguan intelektual di SLB B-C Zinnia Jakarta?”

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil operasi hitung penjumlahan melalui media *montessori stick* bagi peserta didik gangguan intelektual Ringan.
2. Dalam penelitian ini operasi hitung penjumlahan yang harus dikuasai peserta didik yaitu yang hasilnya <10
3. Media Montessori Stick memiliki 40 stick warna-warni dan memiliki 24 balok angka, serta tanda lambang bilangan.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik bagi anak maupun guru dalam meningkatkan serta memperbaiki proses belajar operasi hitung penjumlahan melalui media *montessori stick*.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan tentang ilmu-ilmu pendidikan yang berhubungan dengan hasil belajar peserta didik Tunagrahita ringan.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah, yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui permainan *montessori stick* sehingga dapat dijadikan sebagai contoh untuk pembelajaran matematika agar memudahkan untuk memecahkan masalah pada pembelajaran matematika.

b. Guru

Manfaat penelitian bagi guru, yaitu menambah pengetahuan serta lebih kreatif dalam mengajar dengan menggunakan permainan agar peserta didik tidak jenuh dan mudah memahami pembelajaran matematika sehingga terciptalah suasana kelas yang kreatif dan lebih baik.

c. Peserta didik gangguan intelektual ringan.

Manfaat penelitian bagi peserta didik gangguan intelektual ringan yaitu dapat meningkatkan hasil belajar berhitung penjumlahan matematika melalui media *montessori stick*. Dengan menggunakan media *montessori stick* dapat menambah kreativitas, konsentrasi dan menciptakan proses belajar yang menyenangkan.

d. Orang Tua

Manfaat penelitian bagi orang tua yaitu orang tua mampu mengajarkan matematika atau mengenalkan konsep angka dengan menggunakan media *montessori stick* di rumah dengan cara yang mudah. Sehingga peserta didik mendapatkan informasi atau pembelajaran tidak hanya di sekolah, di rumah pun peserta didik tetap belajar.